GEARS OF WAR 2

NUNCA MÁS DE LO BUENO FUE TAN BUENO

¿PARA QUÉ MARCUS Y CÍA. USAN SEMEJANTES ARMADURAS SI NO SE CALIENTAN EN PONERSE UN CASCO?

GÉNERO: ACCION EN TERCERA PERSONA
COMPAÑÍA: EPIC GAMES
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
LINK: GEARSOFWAR.XBOX.COM
MULTIPLAYER: 2 OFFLINE / 10 ONLINE

PLATAFORMAS:

↑ APARTADO GRÁFICO DESCOMUNAL. MEJOR HISTORIA

↓ ES BÁSICAMENTE LO MISMO QUE EL ANTERIOR.

EL DATO: ESTABLECIÓ UN NUEVO RECORD DE JUGADORES SIMULTÁNEOS EN XBOX LIVE, CON 1.5 MILLONES DE PERSONAS CONECTADAS.

9.0

Gears of War y Xbox 360 van de la mano. Muchos hasta podrían argumentar que resultó para la consola una franquicia más insignia que Halo. Y su segunda entrega tuvo a todos en vilo. No estábamos seguros de que fuera a ser terriblemente innovador, pero queríamos más de ese espectacular combate. Queda por analizar entonces que logró cumplir la gente de Epic en estos 2 años de desarrollo.

Un punto a favor en Gears of War 2 es su historia, quizás el hecho más criticado del original, Aquí tampoco contaremos con un argumento sorprendente, pero por lo menos nos contarán un poco más de cuales son los planes de los Locust en Sera, y también se toman un tiempito para mostrarnos dramas personales de los personajes. No se ilusionen demasiado de cualquier manera, ya que cuando hayan terminado la campaña principal, en cierto modo sentiremos el mismo sinsabor de no saber para qué corno estuvimos peleando todo ese tiempo.

La jugabilidad sigue exactamente los mismos pasos de la primera entrega, y no hay mucho para mejorar en un título que sentó los precedentes en varios elementos que hoy son comunes en los juegos de acción en tercera y primera persona, como la cámara al correr o el sistema de cobertura. Entre las novedades podemos destacar el uso de escudos, pudiendo agarrar inclusive a cualquier cuerpo de enemigo como escudo y avanzar al descubierto sobre el enemigo. También tendremos duelos de motosierras, que se producirán cuando dos luchadores quieran serrucharse mutuamente, momento en cual aquel que presione más rápidamente el botón B fileteará al enemigo.

La variedad de armas está mucho más ajustada, y nos motiva a probar diferentes combinaciones debido a la diversión que supone el uso de cada una.

Los combates han logrado un grado de espectacularidad aún mayor, sobre todo por la constante inclusión de bestias y bichos de gran tamaño como los Numark, que entregan escenas en las que no tenemos respiro y sentimos realmente esa sensación de batalla ganada cuando logramos acabar con el último Locust.

El apartado técnico vuelve a ser acaso el punto más fuerte de esta entrega. Publicado hace 2 años, Gears of War supo deslumbrar con su apartado gráfico descomunal, y aún hoy es un juego que luce mejor y más detallado que el 95% de los juegos de Xbox 360. Eso habla muy bien no solamente del trabajo de Epic Games en este aspecto, con su eterno Unreal Engine 3, sino también de lo impresionante que es esta segunda entrega, que logra mejorar aún más el nivel de detalle, textura y efectos de iluminación, entregando una aventura que parece estar al borde de lo que la consola puede ofrecer. Esto genera que en algunas ocasiones suframos algunas caídas en la cantidad de cuadros por segundo, sobre todo cuando se producen explosiones o una aglomeración de luces en pantalla, pero no molesta demasiado, porque la caída es mínima, y porque el festín audiovisual que nos entregan bien vale la pena.

El multiplayer es otro aspecto que recibió numerosas mejoras, y que seguramente lo transformarán en un favorito por muchos meses venideros. A la hora de jugar la campaña principal en cooperativo, se agradece enormemente la posibilidad de continuarla o abandonarla en cualquier momento, a la vez que cada jugador podrá elegir nivel de dificultad por separado.

A la hora de combatir online, la cantidad de jugadores ha aumentado a 10, y encontraremos 4 nuevos modos de juego: King of the Hill, Submission, Guardian y Wingman. Además, encontraremos un modo cooperativo llamado Horde, en el cual junto a 4 amigos deberemos aguantar hordas y hordas de Locust, debiendo quedar al menos 1 jugador vivo al final de cada ronda para poder acceder a la siguiente. Es simple, pero tremendamente adictivo.

Gears of War 2 es un título que bien podría parecer una expansión del original. Pero son sus cambios sutiles, su apartado gráfico llevado a límites inimaginados, su jugabilidad pulida al punto tal de que cuesta encontrarle errores, y su modo multiplayer que se transforma en un favorito natural desde el momento en que armamos un partida, lo que hace que sea una experiencia sin igual, y un título que no debe faltar en la videoteca de ninguna Xbox 360. **Fareh**